Bruno "BURP" Schlatter

Criação

Bruno “BURP” Schlatter

Capa

Willian “Anão Defensor” Marinho

Arte

As imagens neste artigo são com propósito de resenha

Diagramação

Willian Marinho

Revisão

Bruno “BURP” Schlatter

3D&T criado por

Marcelo Cassaro

Para usar este livro, é necessário o *Manual 3D&T Alpha* e o *Manual do Aventureiro Alpha*, da Jambô Editora(www.jamboeditora.com.br).

Admita: você sempre quis pilotar um mecha! E como não querer? Apenas olhe para um *Gundam*, unidade *EVA* ou caça *Valkyrie* e ouse negar a oportunidade de uma voltinha pelo quarteirão!

Sorte que nós temos o RPG, onde podemos dar vazão a este tipo de fantasia. O 3D&T, em especial, é bastante propício para lidar com criaturas colossais e imponentes como os mechas tradicionais de animes e mangás, e o tema já é bem explorado no manual Alpha. Seguindo o padrão do sistema, no entanto, são regras simples, que poderiam ainda ser aprofundadas em alguns pontos para proporcionar uma experiência mais interessante na mesa de jogo.

Este é objetivo deste artigo: oferecer algumas regras extras e sugestões para usar mechas no 3D&T em campanhas inspiradas pelas séries mais conhecidas do gênero. São ainda regras simples, visando um jogo ágil e rápido na hora da ação, mas que devem dar mais opções aos pilotos na hora de construir e comandar as suas máquinas. Acima de tudo, lembre-se do objetivo número um do RPG: a diversão! Se alguma destas regras não parece fazer sentido ou não está funcionando direito para você, apenas a ignore, mantendo-se mais próximo do que é apresentado no manual.

O Que é um Mecha?

Mecha (pronuncia-se "meca") é uma abreviação de *mechanical*, ou "mecânico" em inglês. Tecnicamente, o termo pode ser aplicado a qualquer veículo ou máquina mecânica, de carros a ferramentas autômatas, passando por tanques, aviões e mesmo algumas mais simples e arcaicas, como bicicletas e catapultas. Em mangás, animes e videogames, no entanto, convencionou-se usá-lo para designar os robôs humanóides, geralmente (mas nem sempre) de tamanho gigantesco, que você vê em séries como *Transformers*, além de boa parte dos *tokusatsus* já exibidos no Brasil.

Historicamente, pode-se traçar a origem dos mechas desde a ficção científica do século XIX, como nos romances de Júlio Verne (*A Casa à Vapor*) e H. G. Wells (os *tripods* de *Guerra dos Mundos*). O grande pioneiro dos mechas humanóides pilotados, no entanto, costuma ser considerado *Tropas Estelares*, do escritor norte-americano Robert A. Heinlein, que já teve uma adaptação conhecida para o cinema.

No Japão, o início do gênero pode ser resgatado pelo menos desde *Tetsujin 28-go* (ou *Gigantor*, no título norte-americano), série de Mitsuteru Yokoyama publicada originalmente em 1956, sobre um robô gigante que combate o crime sob o comando de um garoto de dez anos. A série que normalmente é referida como pioneira dos mechas modernos, no entanto, é *Mazinger Z*, de Go Nagai, publicada em formato mangá na *Weekly Shonen Jump* (a mesma de *Naruto*, *Dragon Ball Z* e *Cavaleiros do Zodíaco*) entre 1972 e 1973, com a versão animada estreando em dezembro 1972. É nela que temos pela primeira vez um robô controlado internamente por um piloto dentro de um *cockpit*, bem como outros elementos que se tornariam clássicos do gênero, como os temas de ficção científica, com a presença de uma invasão alienígena, ou a figura do cientista louco criador de máquinas de destruição, entre outras. Hoje, porém, ela é mais associada ao subgênero conhecido como *Super Robô*, que possui um tom mais leve e fantástico, com direito a golpes especiais, heróis audaciosos e coadjuvantes cômicos.

Já o subgênero *Real Robot* (*Robô Real*, ou *Robô Realista*) começa com *Mobile Suit Gundam*, de 1979, possivelmente o mais famoso mecha de animes e mangás, e *The Super Dimension Fortress Macross* (ou *Guerra das Galáxias*, no título brasileiro), de 1982, que se tornou um grande sucesso no mun-

do todo na sua versão adaptada ao público norte-americano, *Robotech*. Nestes, os mechas deixaram de ser construtos fantásticos e únicos para se tornarem simples veículos militares, com poucas diferenças em relação a um tanque de guerra ou caça de combate. O design e as funções passaram a ser mais realistas e plausíveis, destacando o seu aspecto de máquina. Os temas de ficção científica, por outro lado, seguiram comuns, em especial a colonização espacial e as invasões alienígenas, mas o foco agora era o de histórias militares, com complexas intrigas políticas que frequentemente levavam a conflitos generalizados entre nações e grupos inimigos.

A partir daí podemos encontrar mechas de diversos tipos, tamanhos e funções em séries diversas, desde os robôs policiais de *Patlabor* até as conspirações esotéricas de *Neon Genesis Evangelion*, passando ainda pelos "mechas de bolso" de *Medabots* e muitos outros. Normalmente se associa eles a cenários futuristas, com ciência e tecnologia avançadas; mesmo em cenários mais arcaicos, no entanto, eles podem existir com alguma dose de fantasia, surgidos de poderes místicos ou construídos a partir de tecnologias antigas – em *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, por exemplo, temos mechas que são criaturas mágicas; em *Sakura Wars*, poderosas máquinas a vapor; e em *The Vision of Escaflowne*, grandes construtos movidos por cabos e engrenagens. Assim, mesmo em um mundo medieval como Tormenta eles poderiam existir de diversas maneiras, vide a aventura *Contra Arsenal*.

Para quem quiser adicionar mechas na sua campanha, o *Manual 3D&T Alpha*, nas páginas 1d+123 e 1d+124, oferece algumas diretrizes básicas sobre como incluí-los em um cenário, dando dicas e exemplos de como definir a raridade e a frequência com que podem ser encontrados.

Construindo um Mecha

Um mecha é construído, como deve parecer óbvio, com a vantagem única Mecha, descrita na página 1d+52 do *Manual 3D&T Alpha*. Ela pode ser usada normalmente para personagens-jogadores, dando-lhes algumas características especiais. De longe, no entanto, seu uso mais comum é em Aliados, representando os veículos e robôs mecânicos sob comando do jogador.

Tendo a vantagem única, um mecha pode ser montado como qualquer personagem comum de 3D&T. Ele possuirá as mesmas cinco Características, representando os mesmos elementos que os de outros personagens – capacidade de causar dano, resistência, proteção, etc. O único adendo deve ser feito com relação à Habilidade: conforme as regras do Manual, mechas com H0 serão, em geral, simples veículos mecânicos, incapazes de tomar qualquer atitude sem um piloto comandando-os; aqueles que tiverem H1 ou mais, por outro lado, podem tomar algumas ações independentes, possivelmente por possuírem programas e rotinas de pilotagem automática instalados nos seus sistemas operacionais.

Da mesma forma que outros personagens, um mecha também pode

adquirir vantagens e desvantagens. Segundo as regras da vantagem única, ele já começa automaticamente com a desvantagem Modelo Especial, embora possa recomprá-la; por outro lado, pode comprar Formas Alternativas por um custo reduzido, dando origem aos famosos *transformers*. Outras vantagens comuns incluem vantagens de combate (Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Tiro Carregável, etc), Aceleração, Adaptador, Arena (uma adaptação mecânica para agir em determinados ambientes, por exemplo), Deflexão, Energia Extra (através de sistemas de reparos automáticos), Sentidos Especiais (representando radares e sensores externos) e Vôo. De maneira geral, você pode considerar que os PMs de um mecha representam o seu combustível e capacidade de carregar os equipamentos especiais representados por estas vantagens, definindo quantas vezes ele pode recorrer ao seu uso durante a aventura. Já entre as desvantagens, as mais comuns são aquelas normalmente relacionadas a construtos – como Bateria, Assombrado (representando um curto-circuito ocasional) e Interferência, por exemplo.

Como os demais construtos, mechas não podem possuir vantagens mágicas nem utilizar feitiços, a menos que o mestre decida eliminar esta restrição no seu cenário de campanha. A exceção seria para pilotos com Ligação Natural com a máquina, que podem, seguindo as regras da vantagem, canalizar as suas próprias habilidades através dela. Alternativamente, em cenários de fantasia, o mestre pode permitir a compra de uma nova vantagem de 1 ponto exclusiva para mechas, chamada **Sintonia Mística**, e que possui justamente este efeito: o de permitir a qualquer um pilotando-o utilizar os seus poderes mágicos (se possuir algum) a partir dele. Para todos os efeitos, o feitiço é considerado como se estivesse sendo conjurado pelo mecha, gastando os seus PMs e pertencendo à sua escala de poder. Caso a utilize, o mestre também pode permitir neste caso a compra de vantagens e desvantagens que lidem com poderes mágicos, como Alquimista, Magia Irresistível, Fetiche, etc.

É incomum que mechas possuam perícias de qualquer tipo, mas isso pode ser possível. Elas podem representar, por exemplo, um banco de dados interno, que inclua conhecimentos variados que o piloto possa acessar. Mechas com H1 ou mais também podem possuir perícias representando os conhecimentos e habilidades programadas na sua inteligência artificial.

Mechas podem pertencer a qualquer escala de poder. Mechas Ningen são os veículos e transportes mecânicos mais simples – motocicletas, carros esportivos, etc. São geralmente veículos abertos, que não protegem o piloto contra ataques externos, diferente dos mechas de escalas superiores. Mechas Sugoi são máquinas maiores e melhor equipadas, como tanques de guerra, armaduras robóticas ou os robôs militares mais simples. Mechas Kiodai já são mais poderosos – são máquinas especiais construídas com materiais raros (como o *gundanium*), ou então um *metabot* fruto da união de dois ou mais mechas Sugoi. Por fim, mechas Kami e superiores são possivelmente as máquinas mais poderosas do mundo, e também as mais colossais, como mechas místicos pertencentes a deuses e seres sobrenaturais ou grandes fortalezas móveis.

Blindagem, Equipamentos e Leveza

Como regra opcional para campanhas que envolvam mechas, o mestre pode permitir ao jogador definir formas diferentes de equipar a sua máquina, priorizando a blindagem, a variedade de equipamentos especiais ou a leveza e agilidade. Isso é feito escolhendo a proporção entre PVs e PMs que o mecha terá: é possível escolher o valor que será multiplicado pela sua Resistência ao defini-los, somando sempre Rx10 ao todo. Assim, seria possível escolher um mecha com Rx3 PVs e Rx7 PMs, aumentando a versatilidade dos seus equipamentos ao custo da resistência a danos; ou então o contrário, priorizando a blindagem; ou ainda manter-se mais equilibrado, com Rx5 PVs e PMs mesmo.

Uma terceira opção seria diminuir tanto a blindagem como os equipamentos especiais, e assim torná-lo mais leve. Para cada multiplicador que você diminuir dos PVs e PMs do mecha, ganhará um bônus de H+1 ao rolar a

Iniciativa e em jogadas de Esquiva nos combates em que se envolver. Então, por exemplo, se você quiser um mecha com Rx3 PVs e Rx4 PMs (somando Rx7 ao todo), terá um bônus de H+3 nas jogadas de Iniciativa e Esquiva que precisar realizar.

De maneira geral, o jogador pode modificar a proporção de blindagem, equipamentos e leveza do seu mecha sempre que partir para uma nova missão, desde que saia de uma base ou oficina bem equipada e tenha tempo suficiente para realizar as alterações. Durante uma aventura, é possível realizar estas modificações com um teste Médio da perícia Máquinas e uma hora de trabalho para cada ponto trocado nos multiplicadores.

Um mecha sempre deve ter, no mínimo, Rx1 PVs e Rx1 PMs.

Metabots

Um *metabot* é um mecha formado por diversos mechas menores encaixados entre si – pense em algo como os diversos zords dos *Power Rangers* se unindo para formar o Megazord. É um modelo muito recorrente em animes e séries *tokusatsu*, de forma que merece algumas recomendações especiais.

De maneira geral, um metabot é construído com a vantagem Parceiro. Quando diversos mechas estão se unindo para formar um robô maior, o que estão fazendo realmente é utilizar as regras descritas nela: reúnem as melhores Características de cada um e somam as suas vantagens e desvantagens. No entanto, você pode ignorar a restrição dos mechas serem necessariamente Aliados uns dos outros, especialmente se forem pertencentes a personagens de jogadores diferentes, como no caso de zords controlados por diversos rangers – será necessário apenas que cada um deles possua a vantagem Parceiro, e poderão então unir-se para formar o metabot maior.

Montar um metabot geralmente leva uma rodada completa, enquanto os mechas se encaixam uns aos outros. Ele será comandado em conjunto por todos os pilotos das máquinas menores que o formaram: o mais comum é utilizar o maior valor de Habilidade entre eles para definir a Iniciativa, jogadas de FA/FD e testes em geral que forem necessários; caso apenas alguns possuam a perícia Máquinas ou a especialização Pilotagem, no entanto, deve ser escolhida a maior Habilidade entre estes.

Metabots: destrói desde robôs gigantes a dinossauros antigos.

Como regra opcional, para manter todos os jogadores no combate quando um metabot é montado, você pode definir que cada piloto se mantém no comando das partes correspondentes ao seu mecha, fazendo as rolagens e utilizando a sua Habilidade e perícias quando as ações realizadas as envolverem. Assim, quando o metabot realizar um ataque com Força, é o piloto cujo mecha emprestou a Força à ficha final que deve realizar a jogada, utilizando a sua Habilidade; jogadas de FD são realizadas pelo piloto do mecha que emprestou a Armadura; e no caso de vantagens, a jogada é feita pelos pilotos dos mechas que originalmente as possuíam.

O dano em um metabot também segue normalmente as regras de Parceiro, ou seja, deve ser dividido entre cada mecha formador do robô final. Caso um deles seja reduzido a 0 PVs, parará de funcionar e o metabot perderá as suas características correspondentes, como vantagens e valores de Características.

Por fim, um metabot também pertencerá, geralmente, a uma escala superior à dos mechas que o formaram – um grupo de mechas Sugoi, por exemplo, dará origem a um metabot Kiodai. Esta é uma das razões pela qual é vantajoso utilizá-los: unindo diversos mechas menores se monta um metabot maior e mais poderoso, capaz de enfrentar ameaças mais perigosas.

Por todas estas diferenças, e se o mestre achar adequado, pode ser mais prático considerar Metabot como uma vantagem separada de Parceiro, descrita a seguir.

Metabot (1-2 pontos). Vantagem exclusiva para mechas, permite que ele se encaixe em outros mechas formando uma máquina maior e mais poderosa, conforme descrito acima.

Por 1 ponto, será um metabot único: você só pode se unir a um determinado mecha ou grupo de mechas, para formar um único metabot mais poderoso. Todos os mechas envolvidos devem ter a vantagem, especificando quais devem se unir para formar a máquina maior.

Por 2 pontos, ao contrário, trata-se de um metabot "genérico", que possui encaixes comuns e universais, podendo se unir a diversos mechas diferentes para formar metabots diferentes. Assim, ele pode se unir com qualquer outro mecha que também possua esta vantagem, podendo formar uma infinidade de metabots únicos no processo.

Pilotando um Mecha

Um mecha é pilotado seguindo as regras para Comando de Aliado, que estão na página 1d+72 do *Manual 3D&T Alpha*, com as recomendações extras do quadro Operando Mechas, na página 1d+124. Geralmente, por "ordenar um Aliado" o que se entende, nesse caso, é que o piloto está realizando algum comando ou manobra nos seus controles internos, e não apenas gritando ordens, muito embora a segunda opção possa ser válida para alguns personagens. As suas possibilidades de divisão de ações e movimentos também podem ser diferentes dependendo da escala – mechas Ningen podem permitir que você os divida normalmente (por exemplo, dirigindo um carro enquanto atira pela janela); em mechas Sugoi ou superiores, no entanto, geralmente se assume que o piloto o comanda de alguma cabine interna, que o envolve e protege por completo, de forma que a maioria das ações e movimentos deverão ser realizados pela máquina. Lembre-se também de que um mecha só pode agir sozinho, sem um piloto guiando-o, se possuir H1 ou mais.

Pilotar adequadamente um mecha requer a especialização Pilotagem, que faz parte da perícia Máquinas. Como regra geral, você pode assumir que realizar qualquer ação comum com um mecha – ataques com Força ou PdF, usar vantagens, ou qualquer outra manobra que possa ser realizada por personagens normais segundo o Manual – requer do personagem um teste Fácil. Isso quer dizer que personagens com a especialização não precisam de testes – basta partir para a sua resolução normal, rolando FA/FD, esquiva ou o que for -, enquanto aqueles que não a possuírem devem passar primeiro em um teste de H-1 e, em caso de falha, não conseguirão fazer o que desejavam, perdendo a ação ou movimento gasto para tentar. Pilotar um mecha sem uma perícia adequada, assim, é muito semelhante a lutar em condições precárias, conforme descrito no *Manual 3D&T Alpha* na página 1d+74.

Testes mais difíceis também podem ser tentados pelo jogador, se quiser realizar alguma coisa que quebre as regras normais do jogo – por exemplo, realizar um ataque com um movimento ao invés de uma ação, ou uma esquiva além do seu limite normal da rodada. Nesses casos, vale a decisão do mestre sobre ser possível ou não, bem como a dificuldade para tentar. Sugestões de testes de Pilotagem são descritas mais adiante, nas regras sobre manobras táticas.

Com o aumento dos testes de perícia em combates, a vantagem Genialidade também passará a ser especialmente útil, dando maiores vantagens aos personagens que a possuírem. Assim, se achar adequado, para não sobrecarregar o cenário de gênios militares de uma hora para outra, o mestre pode, em campanhas que envolvam muitos combates entre mechas, aumentar o custo

dela para 2 pontos ao invés de 1, ou determinar que apenas um dos personagens dos jogadores pode possuí-la.

Esquivas

Parece lógico imaginar que um piloto treinado será muito melhor nas suas manobras evasivas do que um mero amador. Assim, como regra opcional para campanhas mais sérias, o mestre pode determinar que a especialização Pilotagem concede um bônus de H+4 em esquivas apenas quando o personagem estiver pilotando um mecha ou outro veículo em combate. Isso não fará muita diferença quando ele enfrenta outros pilotos treinados – afinal, ambos receberão o mesmo bônus -, mas aumentará consideravelmente as suas chances quando é aquele adolescente empolgado que subiu no robô gigante e o está desafiando para um duelo. Lembre-se, no entanto, que animes e mangás nem sempre são muito sérios – não é exatamente incomum a existência de gênios natos, capazes de vencer pilotos veteranos já na primeira vez em que entram em um mecha! A critério do mestre, um bônus de +2 por Genialidade também pode fazer efeito.

Manobras Táticas

Uma manobra tática é um truque inesperado que um personagem pode realizar quando está pilotando um mecha, ganhando algum tipo de vantagem sobre o inimigo. O jogador pode escolher um efeito para a manobra que quer realizar e então fazer um teste de Pilotagem com dificuldade determinada pelo mestre; em caso de sucesso, o personagem ganha os devidos benefícios. Caso uma manobra afete algum oponente, no entanto, ele terá direito a uma esquiva para evitar os seus efeitos.

Realizar uma manobra normalmente requer o uso de uma ação – mesmo quando equivale tecnicamente a um movimento, será uma movimentação tática, complexa, que requer cuidado e planejamento por parte do piloto. Com autorização do mestre, no entanto, o jogador poderia aumentar a dificuldade da manobra em um nível (indo de Médio para Difícil, por exemplo) para realizá-la com um movimento. Outras manobras realizadas com movimentos também podem existir, a critério do mestre.

A maioria das manobras possui duração instantânea, de não mais do que uma ação ou rodada. Algumas, no entanto, podem ter um efeito mais duradouro, mantendo-se ativas até que o oponente tenha sucesso em uma contra-manobra, com a mesma dificuldade, para anulá-la.

Alguns exemplos de efeitos para manobras e as dificuldades para realizá-las são descritas a seguir. O jogador pode, é claro, sugerir algum efeito diferente, e cabe ao mestre permiti-lo ou não, bem como definir uma dificuldade adequada:

.Assumir uma posição vantajosa, impondo a um adversário um redutor de -2 em FA ou FD até que ele tenha sucesso em uma contra-manobra para anulá-la.

Dificuldade: *Média*. Você não pode receber os efeitos desta manobra mais de uma vez – se quiser trocar o redutor do alvo, perderá os efeitos da manobra anterior.

.Assumir uma posição *muito* vantajosa, impondo a um adversário um redutor de -4 em FA ou FD até que ele tenha sucesso em uma contra-manobra para anulá-la.

Dificuldade: *Difícil*. Como no caso anterior, você não pode receber os efeitos desta manobra mais de uma vez – se quiser trocar o redutor do alvo, perderá os efeitos da manobra anterior.

.Travar a mira em um inimigo, permitindo ao mecha, nas próximas rodadas, realizar ataques contra ele com movimentos ao invés de ações, até que ele consiga realizar uma contra-manobra para anular o travamento.

Dificuldade: *Média*. Obviamente, você não pode manter a mira travada em mais de um inimigo de cada vez – se tentar travar a mira em um novo alvo, perderá o travamento anterior.

.Realizar manobras evasivas, impedindo que um único inimigo, escolhido ao realizar a manobra, trave a mira e realize ataques contra o personagem nesta rodada. **Dificuldade:** *Média*.

.Realizar manobras evasivas, impedindo que *qualquer* inimigo trave a mira e realize ataques contra o personagem nesta rodada. **Dificuldade:** *Difícil*.

.Proteger um aliado, impedindo que um inimigo trave a mira e realize ataques contra ele nesta rodada.

Dificuldade: *Média*.

.Despistar um oponente, permitindo a fuga do combate sem dar a oportunidade de um último ataque.

Dificuldade: *Média* se o combate for à distância, *Difícil* se for um combate corporal. Usar a vantagem Aceleração dá um bônus de H+1 no teste.

.Ignorar as restrições causadas por uma de suas partes destruídas, para uma única ação ou movimento – por exemplo, se arrastando com os braços para se locomover quando você não tem mais as pernas, ou atacando o inimigo com uma cabeçada após perder os braços.

Dificuldade: *Difícil*. As regras para destruição de partes do mechas estão descritas adiante.

.Ignorar as restrições por partes destruídas, durante uma rodada.

Dificuldade: *Difícil*. Você deve gastar uma ação para realizar esta manobra e, em caso de sucesso, o mecha poderá rolar a FD, realizar esquivas e proteger a cabine do piloto normalmente durante uma rodada, mesmo quando as partes correspondentes já estiverem destruídas.

Novo Kit: Piloto de Mecha

Exigências: Aliado: Mecha (veja abaixo), Patrono, Máquinas (ou a especialização Pilotagem)

Função: qualquer (depende do mecha)

Pilotos de mecha são a linha de frente das batalhas do futuro, pilotando suas máquinas em guerras espaciais ou terrestres, seja contra invasores alienígenas ou colônias extraplanetárias. Não importa se o mecha é movido por tecnologia avançada ou engrenagens e vapor, se utiliza poderes místicos ou canhões de plasma; no fim, tudo dependerá da habilidade do piloto em comandá-lo.

Pilotos de mecha são, essencialmente, militares. A construção de uma máquina desse porte não é barata, e só pode ser feita por grandes empresas ou instituições capazes de investimentos de peso, que então cuidarão de contratar e treinar aquele que irá pilotá-la. Pela disciplina e hierarquia a que estão acostumados, muitos pilotos são também orgulhosos e rígidos, tratando os companheiros de profissão, sejam aliados ou inimigos, como uma comunidade à parte, com suas próprias regras de conduta e uma noção de honra particular.

Aliado: Mecha (1 ponto). Conforme descrito no *Manual 3D&T Alpha*, um mecha é considerado um Aliado, e é adquirido e construído seguindo as regras da

vantagem. No entanto, ele geralmente pertencerá a uma escala de poder superior à de um personagem comum - normalmente Sugoi (para os mechas mais simples, pouco mais do que tanques de guerra com pernas) ou Kiodai (os mechas mais poderosos, construídos para enfrentar monstros gigantes). Em alguns casos mais raros, no entanto, também pode pertencer à Kami ou superiores. Ele deve obrigatoriamente possuir a vantagem única Mecha (*Manual 3D&T Alpha*, pg. 1d+52).

Ás. Quando comanda um mecha, o piloto pode gastar um movimento e fazer um teste de Pilotagem para realizar uma manobra especial e receber algum benefício na próxima rodada. Os benefícios possíveis são:

- *Ação Tática.* O personagem poderá realizar duas ações, ao invés de uma ação e um movimento, na próxima rodada.
- *Posição Vantajosa.* Você assume uma posição de vantagem contra o adversário, deixando-o Indefeso contra você na próxima rodada. O alvo pode fazer um teste de Pilotagem para evitar esta manobra.
- *Esquiva Tática.* Você recebe um bônus de H+2 para realizar esquivas até a próxima rodada.

Até o limite! O piloto é capaz de puxar as capacidades do seu mecha até o limite, aumentando sua funcionalidade mas comprometendo seus mecanismos. Ele pode aumentar a escala de poder do mecha em um nível (indo de Sugoi para Kiodai, de Kiodai para Kami, etc) para uma única ação, como um ataque ou uma defesa contra um inimigo. Após realizá-la, o mecha estará completamente esgotado e superaquecido, e não funcionará mais até o fim do combate.

Duelo de Mechas. Durante um combate com mechas, o piloto pode gastar 2 PMs e convocar um piloto adversário para um duelo. A partir dali, o oponente conseguirá lutar plenamente apenas com ele, sofrendo uma penalidade de -2 em FA contra qualquer outro personagem.

Melhorias. O piloto recebe 2 pontos de personagem extras, que pode gastar apenas com o seu mecha.

Destruindo um Mecha

E chegamos então à parte divertida: destruir os mechas! De maneira geral, um mecha terá Pontos de Vida como qualquer outro personagem, baseados na sua Resistência e que são reduzidos à medida que recebem ataques. Quando chegar a 0 PVs ele é destruído, ou para de funcionar de outra forma. Sendo um construto, um mecha também não pode recuperá-los por descanso ou com magias comuns; são necessários testes da perícia Máquinas e horas de trabalho para consertá-lo, conforme descrito no *Manual 3D&T Alpha*, ou magias especiais para reparo de objetos, como Consertar.

Nenhum jogo com mechas estaria completo, no entanto, se não houvesse a possibilidade de destruir suas partes, tirando pedaços diferentes a cada ataque certeiro. Como regra opcional, assim, se pode determinar que,

sempre que um mecha for atingido por um acerto crítico, ele deve passar em um teste de Armadura. Em caso de falha, uma das suas partes foi destruída ou parou de funcionar, escolhida pelo mestre ou rolada em um dado segundo os resultados abaixo.

1) Pernas/Locomoção. As pernas, rodas, esteiras, flutuadores ou qualquer que seja o meio de locomoção principal do mecha foram danificados. Ele não poderá mais realizar movimentos de qualquer tipo – mesmo para utilizar outras manobras e poderes que gastariam o seu movimento na rodada, ele precisará abrir mão da sua ação. Ele também não estará completamente Indefeso, pois o piloto ainda pode bloquear ataques com os braços e escudos, mas não poderá mais adicionar a Habilidade nas jogadas de FD (ela passará a ser calculada apenas com 1d + A), nem se esquivar ou realizar manobras que envolvam algum tipo de locomoção.

2) Braços/Armamentos de Curta Distância. Os braços e equipamentos de ataques a curta distância do mecha foram danificados. Ele não poderá mais realizar ataques normais com Força.

3-4) Equipamentos Especiais. Algum equipamento especial do mecha foi danificado, como uma arma poderosa, radares, geradores de escudos ou propulsores a jato, por exemplo. Assim, o mecha perderá a capacidade de utilizar alguma de suas vantagens, escolhida pelo mestre.

5) Artilharia. Os canhões, lança-mísseis ou outra forma de ataque de longa distância do mecha foram danificados. Ele não poderá mais realizar ataques normais com Poder de Fogo.

6) *Cockpit*. A proteção à cabine de comando do piloto foi destruída, deixando-o exposto. O personagem sofrerá um dano proporcional ao que o mecha recebeu, como se possuísse a vantagem Ligação Natural (dobre os danos se ele de fato a possuir), e também passará a sofrer dano da mesma forma nas rodadas seguintes, devido aos estilhaços do combate. Além disso, também não terá mais a proteção que um mecha Sugoi ou superior concede a personagens Ningen, permitindo que os ataques sejam feitos diretamente contra ele – o que pode ser bastante perigoso em meio a uma batalha que acontece justamente na escala maior... Outras consequências podem existir dependendo do ambiente do combate, como se ele estiver ocorrendo no espaço ou embaixo d'água. Se o mecha não for pilotado internamente ou não possuir uma cabine de comando protegida, troque este resultado por algum equipamento especial.

Obviamente, a maioria das partes só pode ser destruída uma vez. Após isso acontecer, troque o resultado correspondente no dado pelos equipamentos especiais, aumentando a chance de eliminar uma das vantagens do mecha.

Um personagem também pode, gastando uma ação, tentar atingir uma determinada parte da máquina adversária. Fazer isso requer do mecha um teste de Força ou Poder de Fogo: em caso de sucesso, você obrigará o alvo a passar em um teste de Armadura para não perder a parte atingida, como descrito acima; em caso de falha, no entanto, nenhum dano será causado. O mestre também pode determinar que certas partes são mais difíceis de serem atingidas do que outras, colocando redutores nos testes.

Consertar partes perdidas de um mecha requer mais tempo e esforço do que realizar simples reparos. Restaurar cada uma das partes maiores – pernas, braços e equipamentos de ataque principais – requer, além de uma oficina bem equipada com ferramentas e peças de reposição, 4 horas de trabalho e um teste Médio da perícia Máquinas ou a especia-

lização Mecânica. O *cockpit* é mais simples e requer apenas 2 horas para ser reposto, além do teste. Já vantagens perdidas requerem um teste Médio e 2 horas de trabalho para cada ponto a ser restaurado – por exemplo, 4 horas para uma vantagem de 2 pontos (como Vôo). É possível reduzir o tempo à metade com um teste Difícil, ou torná-lo um teste Fácil gastando o dobro do tempo. Em caso de falha, uma nova tentativa gasta novamente todo o tempo necessário de conserto.

Dependendo da situação e do cenário, e em especial caso não haja um Patrono ou companheiro com Riqueza que cubram os custos de manutenção, o mestre também pode cobrar do jogador um valor de PEs igual à metade do custo original da peça a ser restaurada – por exemplo, 5 PEs para recuperar os escudos que lhe dão a vantagem Deflexão, ou 15 PEs para consertar um canhão com PdF3. Isso representa o gasto necessário com peças sobressalentes para realizar o conserto.

Perto da Morte

Não bastasse a possibilidade de ter o seu veículo despedaçado, um piloto ainda pode estar em sério risco caso ele fique em estado Perto da Morte, com PVs iguais ou menores à sua Resistência. Quando os danos a um mecha chegam a esse nível, os seus próprios circuitos e sistemas operacionais ficam instáveis e começam a falhar. Qualquer ação realizada com ele, assim, terá a dificuldade aumentada em um nível – um teste Fácil vira Médio, um Médio vira Difícil, e um Difícil é impossível -, para não forçá-los demais, fazendo-os parar de funcionar. Mesmo que o piloto decida não agir na rodada, esperando o resgate de algum companheiro, ou realize alguma ação que normalmente não requer testes, ainda será necessário um teste Fácil de Pilotagem para mantê-lo funcionando.

Um mecha que pare de funcionar é considerado Indefeso, e pode representar perigos diferentes dependendo da situação e do ambiente em que estiver. Um mecha terrestre simplesmente parará de se mover, forçando o piloto a abandoná-lo ou se manter imóvel até uma equipe de resgate alcançá-lo, ficando à mercê de inimigos que possam avistá-lo. Um mecha que pare em pleno voo, por outro lado, é muito mais perigoso, uma vez que começará um movimento de queda livre – dependendo do caso, se o piloto não puder ou não quiser ejetar, o mestre pode pedir ao jogador um novo teste de Pilotagem para realizar um pouso de emergência, minimizando os danos recebidos. E no espaço ou submerso em águas e oceanos, o maior perigo é representado pela falha dos sistemas de suporte vital, que podem pôr o piloto sob efeito de privações.

Reativar um mecha que pare de funcionar desta forma requer o gasto de uma ação e um teste Médio de Pilotagem.

Tipos de Mechas

Cada mecha é um mecha, e vice-versa. Sendo criações fantasiosas, é natural que cada série tenha certa liberdade para reimaginar o conceito; assim, em um primeiro momento, pode-se dizer que existem tantos mechas e tipos de mechas quanto existem séries de mechas, tornando uma lista completa virtualmente impossível de ser feita.

No entanto, existem também alguns modelos básicos que se repetem com maior frequência do que outros, e que, mesmo possuindo nomes diferentes em séries diferentes, têm certos elementos em comum que tornam possível agrupá-los. A lista que apresento a seguir, assim, não deve ser entendida como uma classificação rígida e absoluta, mas sim como uma tentativa básica de estabelecer alguns destes modelos, para ajudar os jogadores na hora de construir seus personagens e robôs. É possível ter mechas que pertençam a mais de um tipo – digamos, um tanque bípede que é também um super robô e um transformer -, bem como torcê-los e modificá-los de forma a melhor se adaptar ao cenário da campanha.

Note também que nenhum dos tipos a seguir é considerado como uma vantagem única – todos são construídos normalmente a partir da vantagem Mecha, descrita no *Manual 3D&T Alpha*. No entanto, na descrição de cada um são sugeridas algumas características comuns, incluindo algumas vezes van-

tagens e desvantagens que podem ajudar o jogador a construir exatamente o mecha que deseja.

Armadura de Batalha. Uma armadura de batalha não é um mecha propriamente dito, mas sim um tipo de traje especial capaz de conceder a uma pessoa comum capacidades sobre-humanas – pense em algo como a armadura do Homem de Ferro, ou das protagonistas de *Bubblegum Crisis*. Em um primeiro momento, se for um traje de uso muito comum, nem é necessário que o personagem o compre separadamente, como um Aliado: os seus valores e habilidades serão comprados normalmente pelo personagem, como parte da sua ficha padrão. Desvantagens como Restrição de Poder e outras podem ser usadas para limitá-los, fazendo com que algumas vezes durante a aventura o personagem se veja impedido de usá-los, representando o fato de não ter acesso à armadura.

Em alguns casos, no entanto, pode-se ter também armaduras de batalha com outras funções além de aumentar as capacidades do seu portador – por exemplo, quando você tem um carro ou moto que se converte em um traje robótico para você vestir. Nesse caso, você pode comprar o veículo como um Aliado, pertencendo à mesma escala de poder que o personagem, e utilizar a vantagem Parceiro para representar a “fusão” entre os dois.

Traje Móvel. Um traje móvel pode ser considerado como o nível intermediário entre uma armadura de batalha e um mecha completo. Fundamentalmente ainda é o primeiro caso, já que é controlado a partir dos próprios movimentos do piloto, através de alavancas e engrenagens; no entanto, pela sua grande massa e tamanho, já pode ser considerado como um veículo de escala superior, da mesma categoria que um trator ou tanque de pequeno porte.

Trajes móveis são comuns em cenários onde mechas são tecnologia corrente, utilizados não apenas por heróis e soldados mas também por trabalhadores comuns, de policiais a operários de construção – pense em algo como os *labors* de *Patlabor*. Na grande maioria dos casos pertencem à escala Sugoi, apenas uma acima de um humano comum, embora possam também existir aqueles de escalas superiores.

Tanque Bípede. Um tanque bípede é fundamentalmente um tanque comum com pernas, e algumas vezes também braços. Pense em algo como o *Metal Gear* e seus diversos modelos: um veículo de combate militar, com todo o seu arsenal de combate, construído desta forma para ter maior mobilidade e versatilidade. Pode representar os primeiros estágios no desenvolvimento de mechas humanóides completos, ou então ser o único tipo dis-

ponível em cenários (um pouco mais) realistas. Também não precisa ser necessariamente reservado para uso militar – tratores, escavadeiras e outros tipos de máquinas de trabalho pesado podem ser construídos desta forma. Normalmente pertencerá à escala Sugoi, embora tanques de escala superior também possam existir.

Robô Humanóide. O mecha clássico: um veículo de combate (ou com outras funções) construído com a mesma anatomia básica de um ser humano, incluindo tronco, braços, pernas e uma cabeça. Pode ser de qualquer tamanho e ter diversas funções, desde o robô de assalto pertencente ao esquadrão de polícia até a gigantesca máquina militar usada nas guerras do futuro; assim, pode pertencer também a qualquer escala de poder. Mesmo os menores, no entanto, dificilmente serão confundidos com um homem comum, pois terão corpos angulosos e pesados, evidenciando o seu aspecto de máquina e justificando o seu Modelo Especial (a menos que o jogador recompre a desvantagem).

Aracnídeo. Apesar dos mechas humanóides serem os mais clássicos, outros formatos não são incomuns. Um dos mais tradicionais são os robôs aracnídeos, com várias pernas para melhorar o seu equilíbrio e estabilidade em terrenos difíceis. As pernas extras não devem ser consideradas como Membros Extras, a menos que possuam função múltipla, podendo ser usada tanto para locomoção como para manusear armas e realizar ataques; ao invés disso, os benefícios concedidos por elas são mais semelhantes aos da vantagem única Centauro: como uma exceção especial à regra, você pode permitir que um mecha adquira duas vantagens únicas neste caso, representando a sua construção com um formato não-humanóide.

Robôs aracnídeos também podem ser construídos em diversos tamanhos, desde pequenas unidades de infiltração controladas remotamente até grandes fortalezas andantes. Assim, podem pertencer a qualquer escala de poder.

Super Robô. Um super robô é mais do que um robô comum: foi construído com materiais raros e muito resistentes, ou então possui algum poder misterioso que não pode ser reproduzido em outras máquinas. Muitas vezes pode ser mesmo o único mecha do cenário: a máquina experimental, construída por um cientista recluso e pilotada pelo seu filho como a última esperança da humanidade contra a invasão alienígena, é um grande clichê do gênero, visto desde *Mazinger Z* até *Neon Genesis Evangelion*. Em outros casos, quando mechas forem comuns, um super robô será uma máquina especial, muito acima das demais – pense em *Gundam Wing*, onde, por mais que exista uma grande variedade de robôs humanóides usados pelas forças militares, os pertencentes aos protagonistas são muito mais poderosos por serem construídos com *gundanium*, um minério raro que só pode ser forjado em gravidade zero.

A escala de poder típica de um super robô é a Kiodai, equivalente aos monstros gigantes destruidores de cidades, e acima da maioria dos outros mechas. Em cenários onde mesmo mechas Kiodai são comuns, no entanto, bem como em outros casos especiais (um mecha pertencente a um deus ou

outro ser sobrenatural, por exemplo), super robôs poderiam pertencer à escala Kami ou mesmo outras superiores. Outro elemento comum de super robôs são os golpes e equipamentos especiais, de protótipos de canhões a sabres de plasma, que você pode construir usando as regras para Objetos Mágicos do *Manual 3D&T Alpha*.

Guardião. Um mecha guardião foi construído um objetivo especial, e muitas vezes possui algum nível de inteligência e consciência própria. É comum que ele não seja realmente "pilotado", mas comandado através de ordens dadas pelo seu dono do lado de fora, que pode ser mesmo uma criança – pense em *Tetsujin 28-go* (ou na sua versão norte-americana, *Gigantor*), no robô da animação *O Gigante de Ferro*, ou mesmo no velho desenho da Hannah-Barbera, *Frankenstein Jr*. Em outros casos podem ser mechas místicos, descritos em mitos e lendas antigos e despertados como cumprimento de uma profecia – como os *Mashin*, os gênios de *Guerreiras Mágicas de Rayearth*.

Mechas guardiões geralmente possuem um vínculo especial com seus donos, e não podem ser comandados com força máxima por qualquer um. Este vínculo pode ser bem representado pela vantagem Ligação Natural. Sua escala de poder geralmente fica entre Sugoi e Kiodai, embora mechas místicos e sobrenaturais possam pertencer à Kami ou outras superiores.

Transformer. Como o nome bem indica, um transformer é um mecha capaz de se transformar e assumir formas diferentes. Exemplos vão desde a clássica série *Transformers* e seus *spin-offs* até os caças *Valkyrie* de *The Super Dimension Fortress Macross*. Não há muito segredo sobre eles: basta comprar a vantagem Forma Alternativa (que custa apenas 1 ponto para mechas) e seguir as suas regras normais. Alternativamente, um transformer também pode ser construído com a desvantagem Dupla Personalidade; nesse caso, ele não terá controle completo sobre a transformação, que ocorreria apenas sob condições especiais (fase da lua, hora do dia, quando o piloto entrar em Fúria, etc), ou quando o mestre assim determinar.

Metabot. Um metabot é um mecha maior construído pela união de diversos mechas menores – pense no Megazord formado por diversos zords, bem como qualquer outro robô gigante de equipes *sentai*. Normalmente são construídos com a vantagem Parceiro, seguindo as suas regras normais quando realizam a fusão. Você pode ignorar, no entanto, a restrição de todos serem Aliados para comprar a vantagem, especialmente no caso de zords diversos pertencentes a personagens de jogadores diferentes.

Um metabot geralmente pertencerá a uma escala de poder superior a dos mechas que o formaram – um grupo de mechas Sugoi, por exemplo, dará origem a um metabot Kiodai. Mais acima neste texto também já foram descritas algumas regras opcionais especiais para o uso de metabots, inclusive uma nova vantagem especial para eles, que pode substituir Parceiro na hora de construí-los.

Kits para Mechas

Na sessão acima, detalhei os arquétipos mais comuns de serem encontrados em diversos cenários de mechas, e dei algumas dicas gerais de como construí-los em 3D&T. Não foi dito muito, no entanto, das próprias funções exercidas pelos mechas em jogo, e como favorecê-las. Para isso, descrevo a seguir treze kits de personagem exclusivo para mechas, que você pode usar para personalizar o seu robô com algumas habilidades e capacidades exclusivas. Outros kits do *Manual do Aventureiro Alpha* também pode ser ad-

quiridos por mechas com a autorização do mestre – alguns deles inclusive já possuem Construto como uma de suas exigências, como o Guerreiro da Luz e a Máquina de Combate, e podem ser boas sugestões para mechas de fantasia.

Artilheiro

Exigências: PdF1, Mecha, Tiro Múltiplo

Função: atacante

Poder de fogo é tudo o que importa para o mecha artilheiro. Tanto faz se é com salvas de mísseis instaladas em todas as cavidades do seu corpo ou com canhões tão grandes que mesmo um mecha precisa segurá-lo com os dois braços; ele está sempre pronto para resolver os problemas que surgirem, desde que possa fazê-lo com uma grande explosão!

Salva de Tiros. O mecha gasta apenas 1 PM para fazer o seu número máximo de tiros múltiplos. As demais regras da vantagem devem ser seguidas normalmente.

Tiro Longo. O mecha possui o dobro do alcance normal para o seu PdF, e o seu primeiro ataque contra cada oponente ignora a Habilidade na jogada de FD do alvo.

Travar Mira. Quando utiliza a manobra Ataque Concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, pg. 1d+72), além de aumentar o dano do seu ataque (F+1 ou PdF+1 para cada rodada de concentração), o mecha também ignora a Habilidade do alvo na jogada de FD.

Batedor Mecha

Exigências: Mecha, Aceleração

Função: atacante

O batedor mecha foi construído para valorizar a velocidade antes do que a resistência ou o poder de fogo. Suas armas são a leveza e a agilidade, esquivando dos golpes inimigos enquanto os ataca pelos flancos - você não pode vencer o que não pode acertar, afinal!

Como batedores comuns, mechas mais leves e ágeis também costumam ser empregados por exércitos para missões de reconhecimento, para avaliar o terreno e os números inimigos antes de uma batalha importante acontecer. Mesmo com o combate já iniciado, no entanto, muitas vezes podem ser oponentes formidáveis, além de incrivelmente irritantes de se enfrentar.

Destravar Mira. Sempre que for alvo de um Ataque Concentrado ou de um Tiro Carregável, o piloto do mecha pode fazer um teste de Pilotagem (ou o mecha um teste de Habilidade, se for controlado por uma inteligência artificial). Em caso de sucesso, ele cancela todo o bônus que o atacante havia acumulado.

Finta. O mecha pode gastar um movimento para ignorar a Habilidade do alvo na rolagem de FD contra o seu próximo ataque.

Leveza. O mecha é construído com materiais mais leves, para favorecer a sua agilidade. Ele concede ao piloto um bônus de H+2 para rolar a Iniciativa e em esquivas.

Espião Mecha

Exigências: Mecha, Invisibilidade

Função: dominante

O espião mecha é o mestre da furtividade e camuflagem. É comum que não seja mesmo uma unidade pilotada, mas sim um pequeno robô controlado remotamente, ou por uma inteligência artificial. Equipado com câmeras de vídeo e fotográficas, ele se esconde nas sombras ou com seus módulos de invisibilidade, com os quais grava informações confidenciais e as leva de volta para o seu mestre.

As especialidades do espião também podem ser usadas para outros tipos de missões furtivas. Passando indetectado por guardas e radares, ele é perfeito para plantar bombas, sabotar equipamentos, e o que mais for necessário para garantir a vitória do seu grupo antes mesmo da batalha acontecer.

Escalar. O mecha é projetado para escalar com maior facilidade, de forma a poder espionar locais de difícil acesso. Ele se move com velocidade normal (ao invés de um quarto) durante escaladas, mas o piloto ainda deve fazer testes de Pilotagem (ou o mecha de Habilidade, se for controlado por uma inteligência artificial). Ele também sofre sempre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Indetectável. O mecha possui um tipo de embaralhador de sinal que dificulta a sua detecção por radares de qualquer tipo. Contanto que não esteja atacando ninguém, ele pode se manter completamente invisível, indetectável mesmo através de Sentidos Especiais. Este poder só pode ser ativado quando ele não estiver sendo percebido por qualquer inimigo, e consome 1 PM por turno.

Sabotagem. Gastando uma ação e 2 PMs, o espião pode forçar um mecha inimigo a fazer um teste de Resistência. Se falhar, ele perderá o uso de uma vantagem ou sofrerá um redutor de -1 em um atributo a sua escolha até o fim do combate.

Explorador

Exigências: Mecha, Sobrevivência

Função: tanque

Além das suas óbvias utilidades bélicas, mechas também podem ser usados para explorar regiões hostis, desde o fundo do oceano, onde a pressão da água esmagaria mesmo os frágeis robôs da superfície, até os confins do espaço. Esta é a função do explorador: expandir as fronteiras da humanidade, e ir audaciosamente onde nenhum homem jamais esteve.

Para cumprir seus objetivos, o mecha explorador deve ser equipado com o que há de mais moderno em tecnologias de sobrevivência e suporte vital. Seus sistemas são programados para ajudar o piloto e demais tripulantes nas suas necessidades básicas, e contém também bancos de dados atualizados e sensores de detecção de ameaças potencialmente hostis que possam encontrar.

Banco de Dados. Gastando um turno, você pode fazer um *scan* em um inimigo com o seu mecha. Se fizer isso, descobre todas as suas características, vantagens e desvantagens. Este poder não consome PMs e funciona com quaisquer inimigos.

Sensor de Perigo. O mecha possui sensores sempre ativos que alertam o piloto de qualquer perigo. Em qualquer situação em que não esteja desativado e o mecha tenha liberdade de movimentos, ele nunca será considerado Indefeso.

Suporte Vital. O explorador possui um sistema de suporte vital mais eficiente

do que o da maioria dos mechas, capaz de manter o piloto vivo em ambientes hostis. A Resistência do mecha deve ser somada à do piloto para definir os limites, testes e efeitos de privações (*Manual 3D&T Alpha*, pg. 1d+69).

Líder

Exigências: F1 ou PdF1; A1; Mecha

Função: baluarte

No comando de uma pequena tropa de soldados mechas, geralmente estará um líder. O líder mecha possui um poder de ataque e blindagem apenas levemente superior ao dos seus comandados, embora algumas vezes possa possuir algum tipo de equipamento único também. Sua diferenciação para eles costuma ser muito mais estética – um escudo ou brasão gravado na sua blindagem que o identifica, ou é pintado com uma cor mais chamativa para diferenciá-lo dos seus subordinados.

Os poderes do líder mecha envolvem muito mais a sua relação com o resto da tropa do que propriamente capacidades embutidas. A sua presença no campo de batalha dá mais confiança aos soldados, e muitos líderes (mas não todos) respondem a isso com uma visão paternalista frente aos seus comandados, tomando para si a missão de protegê-los no caso de uma derrota inevitável.

Ataque Inesperado. Uma vez por dia, o mecha pode usar a vantagem Ataque Especial e adicionar um poder (como amplo, paralisante, etc.) que ele não possua a sua escolha, pagando o custo normal em PMs.

Inspirar. O piloto do mecha pode gastar um movimento para dar a todos os mechas lutando no seu lado da batalha um bônus de FA+1 e FD+1 até o fim do combate. Se ele for retirado do combate por qualquer razão, no entanto, o bônus para de fazer efeito.

Proteger Aliado. Gastando um movimento, o piloto do mecha pode usar o corpo do robô para proteger um aliado, somando a sua Armadura à dele até a sua próxima rodada.

Lutador

Exigências: F1, Mecha

Função: atacante

Enquanto o artilheiro é especializado em combate à distância, o lutador é o mecha projetado para encarar seus oponentes de frente, em impressionantes combates corporais. Suas armas vão desde metralhadoras de curto alcance até sabres de energia, além, é claro, dos próprios punhos gigantescos do robô.

Mechas lutadores são os campeões dos exércitos do futuro, com pilotos corajosos (ou loucos) o bastante para tomar a linha de frente e dizimar seus inimigos. Em outros casos, podem também ser os gladiadores da nova era, lutando em grandes eventos públicos nos estádios de cidades futuristas.

Aparar. O mecha é capaz de usar as suas armas para bloquear ataques. Uma vez por rodada, ele pode adicionar a sua Força na rolagem de FD.

Arma de Energia. O mecha pode cobrir suas armas com uma camada de energia, aumentando o dano causado em combate corporal. Ativar este poder custa 2 PMs, e concede um bônus de FA +1d até o fim do combate.

Sincronizar Movimentos. O mecha pode usar as vantagens de combate do piloto como se fossem dele, seguindo as suas regras normais. Quaisquer custos em PMs devem ser pago pelo mecha, e não o piloto.

Místico

Exigências: Mecha, o piloto deve ser capaz de usar magia

Função: dominante

É uma regra comum (embora hajam exceções) que tecnologia e magia não se misturam. Está na própria origem de ambos – de um lado a ciência e o conhecimento, de outro os mistérios arcanos e o mundo oculto do sobrenatural -, e também nos seus próprios elementos – o ferro frio que é usado em máquinas tecnológicas é frequentemente também um forte nulificador de energias místicas.

Mas não é assim que as coisas funcionam para o mecha místico. Seja por ter sido criado e animado desde o início através de poderes sobrenaturais, ou apenas por possuir um adicional na forma de uma gema mágica que o permite conjurar energias arcanas, ele é capaz de canalizar as próprias habilidades do piloto, ou de aumentá-las quando ele se encontra dentro do *cockpit*.

Elementarista. O mecha possui uma afinidade especial com um determinado elemento, concedendo ao piloto os benefícios da vantagem de mesmo nome enquanto ele o está comandando.

Magia Irresistível. Todos os feitiços lançados quando dentro do mecha são considerados como se estivessem sob efeito da vantagem Magia Irresistível 1. Esta habilidade pode ser comprada mais de uma vez, aumentando o nível de Magia Irresistível até 3.

Sintonia Mística. O piloto pode canalizar as suas habilidades mágicas através do mecha, que poderá lançar qualquer feitiço conhecido por ele enquanto estiver sendo comandado.

Soldado

Exigências: F1, A1 ou PdF1; Mecha

Função: atacante

O soldado mecha é o combatente de infantaria dos grupos militares do futuro. Organizado em pequenas tropas sob comando de um líder, ele marcha pelos campos de batalha dizimando seus inimigos e conquistando glória e vitórias.

Soldados mechas também podem ser usados para preencher o papel de combatentes genéricos em cenários onde eles sejam tecnologia corrente. Assim, guardas e policiais mechas podem ser construídos a partir deste kit, bem como mercenários e bandos de salteadores nos arredores das cidades.

Ataque Inesperado. Uma vez por dia, o mecha pode usar a vantagem Ataque Especial e adicionar um poder (como amplo, paralisante, etc.) que ele não possua a sua escolha, pagando o custo normal em PMs.

Chuva de Ataques. Uma vez por dia, o mecha pode usar a vantagem Ataque Múltiplo *ou* Tiro Múltiplo sem gastar PMs.

Travar Mira. Quando utiliza a manobra Ataque Concentrado (*Manual 3D&T Alpha*, pg. 1d+72), além de aumentar o dano do seu ataque (F+1 ou PdF+1 para cada rodada de concentração), o mecha também ignora a Habilidade do alvo na jogada de FD.

Super Robô

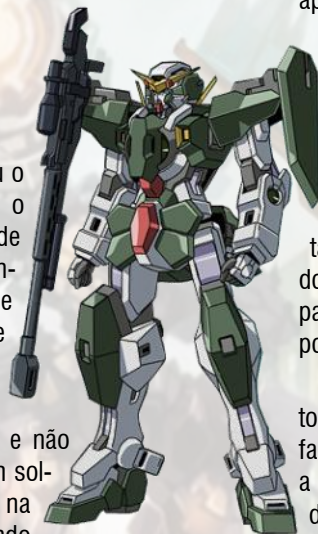
Exigências: F2 ou PdF2; R2; A2; Ataque Especial; Mecha

Função: atacante ou tanque

Seja o protótipo ainda não completamente testado ou o *metabot* surgido da união de diversos mechas menores, o super robô está acima de um mecha comum. Seu poder de ataque é superior, e a sua blindagem é mais pesada e eficiente; ele carrega equipamentos únicos, de grandes canhões de prótons a espadas cobertas de energia luminosa, e vence seus adversários com golpes exagerados cujos nomes devem ser gritados pelo piloto ao serem usados.

Super robôs tendem a ser coloridos e chamativos, e não meras máquinas de guerra camufladas. Ele não é, afinal, um soldado comum, que deve confiar na força dos seus números e na furtividade dos seus ataques para ser bem sucedido. Quando entra no combate, a batalha já pode ser considerada vencida - a não ser, é claro, que o inimigo também seja um super robô, ou outra criatura de poder equivalente.

Arma Especial. O mecha recebe 20 PEs para construir uma arma especial para ele, seguindo as regras de objetos mágicos do *Manual 3D&T Alpha*.

Ataque Devastador. Uma vez por dia, ao usar o seu Ataque Especial, o mecha pode causar dano como se pertencesse a uma escala de poder superior - Kiodai se for um mecha Sugoi, Kami se for Kiodai, etc.

Blindagem. O mecha é coberto com um tipo de blindagem pesada que o protege contra ataques poderosos. Sempre que receber um acerto crítico, ele pode fazer um teste de Armadura. Com sucesso, o crítico é anulado, e ele recebe apenas o dano normal.

Tanque

Exigências: A1, Mecha, Deflexão

Função: tanque

Um mecha tanque é exatamente o que o seu nome diz: um grande tanque sobre pernas, com blindagem pesada e equipado com grandes escudos e geradores de campos de força. Com passos fortes e pesados, ele é capaz de caminhar por entre uma tropa de inimigos e sair do outro lado com pouco mais do que alguns arranhões.

Mechas tanques geralmente são usados como a cavalaria dos exércitos do futuro, fechando os flancos dos inimigos enquanto os soldados da infantaria os atacam pelo meio. Podem ser usados também como proteção para a artilharia, protegendo com seus escudos os robôs equipados com metralhadoras e canhões na retaguarda da formação.

Blindagem. O mecha é coberto com um tipo de blindagem pesada que o protege contra ataques poderosos. Sempre que receber um acerto crítico, ele pode fazer um teste de Armadura. Com sucesso, o crítico é anulado, e ele recebe apenas dano normal.

Defletir com Escudo. Ao utilizar a vantagem Deflexão (e também Reflexão, se a possuir), você dobra a Armadura do mecha, ao invés da Habilidade do piloto.

Posição Defensiva. Gastando um movimento, o mecha pode adotar uma posi-

ção defensiva, em que recebe Armadura Extra contra todos os ataques até o seu próximo turno.

Proteger Aliado. Gastando um movimento, o piloto do mecha pode usar o corpo do robô para proteger um aliado, somando a sua Armadura à dele até a sua próxima rodada.

Trabalhador

Exigências: Mecha

Função: baluarte

Nem só para a guerra foram criados mechas. Em cenários onde eles sejam tecnologia corrente, podem ser usados também para funções muito mais mundanas, de veículos policiais a máquinas de construção civil, se beneficiando dos seus equipamentos especiais e do seu tamanho e força superiores.

Em outros casos, podem ser projetados também com um fim mais específico em mente, com design e funções que o favoreçam. Exemplos seriam robôs mecânicos que ajudam a consertar outras máquinas, ou mesmo nanomáquinas usadas em medicina, para realizar cirurgias complicadas pelo lado de dentro do paciente.

Carregar Peso. O mecha pode carregar peso como se possuísse 2 pontos a mais de Força. Se tiver F1, por exemplo, poderia levantar até 2.000kg (o equivalente a F3).

Especialidade. O mecha concede ao piloto um bônus de +2 em testes de uma determinada especialização de perícia, que representa a especialidade pela qual ele foi projetado. Uma vez por dia, ele também pode conceder ao piloto um sucesso automático em um teste desta especialização.

Transformer

Exigências: Mecha, Forma Alternativa

Função: qualquer (depende das suas formas)

O *transformer*, como o nome bem indica, é o mecha capaz de se transformar. Versatilidade é a sua marca: ele pode mudar rapidamente de um caça de guerra para um andarilho tático, e então para um robô humanoide para realizar operações em solo.

As diferentes formas do mecha devem ser construídas seguindo as regras da vantagem Forma Alternativa, e podem também ter kits diferentes. Todos eles, no entanto, devem adquirir este kit se quiserem ter acesso às habilidades exclusivas concedidas por ele.

Transformação Instantânea. O mecha não precisa gastar um movimento para mudar para a sua forma alternativa - pode fazer isso e ainda se mover e agir normalmente no mesmo turno. No entanto, ele pode se transformar apenas uma vez por rodada.

Transformação Parcial. O mecha pode gastar 2 PMs para transformar apenas uma parte do seu corpo, acessando alguma característica da sua Forma Alternativa em uma única ação sem precisar mudar totalmente - por exemplo, fazendo um ataque com a Força da Forma Alternativa, utilizando uma vantagem que ela possui, etc.

Vigia

Exigências: Mecha, Sentidos Especiais (todos)

Função: baluarte

Perceber ameaças é a função do vigia. Equipado com o que há de mais moderno em radares, sensores e outros equipamentos de detecção, nada acontece no campo de batalha sem o seu conhecimento.

Servindo a um exército, o vigia geralmente ficará afastado do combate, usando os sensores para detectar as posições adversárias e comunicando-as aos seus companheiros à distância. Em outros casos, ele pode ser empregado por unidades policiais, para alertá-los de crimes ocorridos durante a sua ronda, ou também em grupos exploratórios em regiões desconhecidas.

Alerta Máximo. O mecha concede a todos os seus aliados um bônus de H+1 para perceber inimigos, armadilhas e outros perigos escondidos.

Banco de Dados. Gastando um turno, você pode fazer um *scan* em um inimigo com o mecha. Se fizer isso, descobre todas as suas características, vantagens e desvantagens. Este poder não consome PMs e funciona com quaisquer inimigos.

Sensor de Perigo. O mecha possui sensores sempre ativos que alertam o piloto de qualquer perigo. Em qualquer situação em que não esteja desativado e o mecha tenha liberdade de movimentos, ele nunca será considerado Indefeso.

Mechas em Tormenta

Por anos, muitos reclamaram que Tormenta era um cenário com inspiração demais em animes e mangás, e que por isso não deveria ser levado a sério. Há controvérsias a respeito, é claro, mas, ao invés de tentar contradizer, por que não assumir logo e aproveitar o que isso tem de divertido? Começando, é claro, pelos mechas!

Mechas de fantasia medieval não precisam ser uma idéia assim tão absurda, ainda mais quando sublinhamos a *fantasia*. Afinal, já temos dragões, gigantes e outras criaturas colossais; qual o problema em criar máquinas gigantes para enfrentá-las? O anime *The Vision of Escaflowne* já mostrou que pode ser uma ideia bem legal se feita com cuidado.

A própria Arton também já possui pelo menos um mecha – ou melhor, dois, o Kishin de Arsenal e o colosso Coridrian construído para enfrentá-lo. Oficialmente são os únicos existentes, mas é claro que você não precisa se limitar a eles na sua mesa de jogo. A seguir, então, estão algumas ideias e sugestões de como mechas poderiam existir no cenário, e quais poderiam ser as suas funções.

Armas de Cerco. Inicialmente nem é necessário soltar muito a imaginação. Considerando um mecha como qualquer máquina mecânica complexa, mesmo uma catapulta poderia ser construída a partir da vantagem. Outras armas de guerra arcaicas também poderiam entrar nesta categoria, como balistas e *trebuchets*, bem como máquinas mais grandiosas, como torres de cerco móveis. Até mesmo castelos e fortalezas podem ser considerados mechas sob este critério, dando margem para algumas possibilidades interessantes.

Viajando um pouco mais, no entanto, é possível também misturar estas máquinas com elementos mágicos e fantásticos. Uma catapulta construída sobre um par de pernas encantadas, como a metade inferior de um golem, seria muito semelhante a um tanque bípede. Outra alternativa seria a de a própria máquina ser um golem capaz de mudar de forma, como um transformer. E, para quem não se importar de adicionar mechas mais tradicionais na sua campanha medieval, um robô gigante humanóide provavelmente seria a arma de cerco suprema, capaz de derrubar muros e castelos com uma simples investida!

Engenhocas Goblins. Os goblins de Tormenta são conhecidos pela sua inventividade na hora de contornar um dos problemas principais da raça, qual seja, a inaptidão para as artes arcanas. Ao invés delas, os seus talentos estão em artes muito mais mundanas: a engenharia e tecnologia, através das suas famigeradas engenhocas.

Engenhocas goblins podem ser uma boa forma de incluir mechas em uma campanha em Arton – pense em um robô grande e desajeitado, com engrenagens barulhentas e muita fumaça saindo das juntas. Com todas as limitações técnicas, é difícil imaginar uma máquina gigante sendo construído desta forma, exceto em casos especiais (digamos, um super robô construído em conjunto por toda uma comunidade de engenhoqueiros). No entanto, os tipos mais simples, como armaduras de batalha e trajes móveis, podem ser bem plausíveis, e até bastante comuns.

Um mecha construído por um goblin pode ser considerado uma engenhoca feita a partir do feitiço Criatura Mágica, ou de suas versões Superior e Suprema (veja regras sobre engenhocas no kit Engenhoqueiro Goblin do *Manual do Aventureiro Alpha*). Se preferir, no entanto, ele também pode adquiri-lo com a vantagem Aliado, tornando-o um tanto mais confiável.

Golens. Provavelmente seja a forma mais fácil e óbvia de incluir um mecha em uma campanha de Tormenta e outros cenários medievais: culpe a magia. Se golens são os robôs medievais, esculpidos ou montados e então encantados para se moverem sozinhos, não é difícil aumentar o seu tamanho, bem como fazê-los com diversos formatos e funções, tornando-os, na prática, como mechas.

É preciso estabelecer alguns critérios, no entanto, uma vez que existem vantagens únicas tanto para mechas como para golens no Manual 3D&T Alpha. Um personagem ou Aliado não pode possuir as duas ao mesmo tempo; o jogador deve definir qual é a que melhor se encaixa no seu conceito, e, se for o caso, adquirir as características da outra separadamente. De maneira geral, recomendo que Mecha tenha precedência – é a mais genérica e maleável, uma vez que os golens do Manual possuem algumas características específicas, como o poder de camuflagem ou a resistência a poderes mágicos. Se preferir, no entanto, um Golem com a desvantagem Modelo Especial pode ser um substituto razoável para um mecha na maioria dos casos.

Simbiontes. O livro para d20 *Área de Tormenta* descreveu diversos tipos de simbiontes lefeu que podem infectar os jogadores, concedendo-lhes vantagens e desvantagens além da sintonia com a tempestade rubra. Um, em especial, é bastante semelhante a um mecha: o gigante rubro, uma espécie de armadura de batalha monstruosa que se une a um hospedeiro e lhe dá certas habilidades especiais. Sua versão para 3D&T é descrita no kit Senhor do Gigante Rubro do *Manual do Aventureiro Alpha*.

Usando-o como exemplo, assim, você poderia criar outros simbiontes que funcionem de forma semelhante a mechas. A idéia de máquinas monstruosas que precisem entrar em simbiose com o piloto para funcionar não é exatamente original – pense nos EVAs de *Neon Genesis Evangelion*, por exemplo. Dependendo do caso, a vitória contra a invasão alienígena da Tormenta pode mesmo residir nestas criaturas, com direito a batalhas épicas entre gigantes sob nuvens púrpuras de tempestade ácida!

O Kishin de Arsenal

Claro, não podemos esquecer que Arton já tem o seu próprio mecha gigante medieval – o Kishin pilotado pelo Mestre Arsenal. Sua história é bem conhecida, e é contada em detalhes na aventura d20 *Contra Arsenal*: uma máquina humanóide colossal trazida de outro mundo, construída com tecnologia desconhecida e movida pela energia proveniente de diversos itens mágicos.

Por anos, com o Kishin avariado após a sua chegada a este mundo, seu dono o utilizou como fortaleza, escondendo-o em algum lugar das Montanhas Sanguinárias enquanto percorria o continente atrás dos itens necessários para restaurá-lo. Uma vez que o conserto termine, no entanto, chegará a hora de pô-lo em marcha novamente e seguir em direção ao centro do Reinado, deixando um rastro de morte e destruição por onde passar...

Kishin: F4 H0 R6 A5 PdF5 80 PVs 30 PMs

Mecha. O Kishin segue as regras da vantagem única Mecha, tendo todos os benefícios e desvantagens de ser um construto, bem como recebendo automaticamente a desvantagem Modelo Especial.

Escala Kiodai. O Kishin de Arsenal pertence à escala Kiodai, o que significa que algumas das suas características são multiplicadas por 10 quando enfrenta personagens Sugoi e por 100 quando enfrenta personagens Ningen.

Ataques Múltiplos. Com H0, a Habilidade em combate do Kishin dependerá do seu piloto. A última ficha do Mestre Arsenal para 3D&T disponível é a do suplemento *Tormenta 3D&T* para a versão Turbinada, em que ele possui H7. É um valor alto, que lhe dá boas vantagens ao utilizar a manobra de Ataque Múltiplo (*Manual 3D&T Alpha* pg. 1d+71), mesmo sem possuir a vantagem. Quando utiliza a sua Força, assim, ele costuma receber um redutor de H-2 para realizar um par de socos contra o oponente – ou seja, são dois ataques com FA = F4 + H5 + 1d. Se o Kishin for muito avariado, e ele sentir que está começando a perder a batalha, também pode realizar até três ataques por rodada com H3, ou até quatro ataques com H1.

PVs Extras. O Kishin possui a vantagem PVs Extras x5, somando um total de 80 PVs (ou 800 PVs em escala Sugoi, ou 8000 PVs em escala Ningen).

Sentidos Especiais. O Kishin é equipado com sensores mágicos diversos, recebendo os benefícios de Radar, Ver o Invisível e Visão Aguçada.

Tiro Carregável. O Kishin pode disparar um poderoso jato formado por energias diversas misturadas – eletricidade, fogo, poder arcano bruto, etc. -, que segue as regras de Tiro Carregável. Como característica especial, por misturar muitos tipos de energia diferentes em um único golpe, este poder também ignora qualquer tipo de Armadura Extra ou Invulnerabilidade que o alvo possuir.

Sistemas Ofensivos. O Kishin possui diversas armas espalhadas pelo corpo, como canhões e jatos energéticos, usadas para destruir exércitos inimigos e que funcionam de forma automática enquanto ele se move. Em regras, ele faz a cada rodada um ataque extra com PdF Amplo (como na vantagem para Ataques Especiais), mas que pertence à escala Sugoi, uma abaixo da sua escala normal – é muito fraco para danificar outros gigantes Kiodai, mas deve causar grandes estragos nos exércitos que o estiverem circundando durante a batalha. O tipo de dano muda a cada ataque (Fogo, Frio, Elétrico, Químico, etc).

Fortaleza Interna. Mais do que uma máquina de guerra, o Kishin é também uma grande fortaleza móvel, capaz de levar exércitos inteiros no seu interior. Há alojamentos para as tropas, elevadores que as levam até o chão, uma enfermaria, um calabouço, até mesmo um hangar de onde dragões e outras

criaturas voadoras estão constantemente partindo para o campo de batalha. Uma vez que seja vencido e derrubado, os jogadores deverão entrar nele e explorar o seu interior como uma masmorra, vencendo os lacaios de Arsenal que ainda estiverem vivos até chegarem à cabine de comando, onde o próprio vilão os aguardará para a batalha final. Mais detalhes, incluindo um mapa completo do interior do Kishin, estão na aventura *Contra Arsenal*.

O Colosso Coridrian

O que fazer quando o Kishin estiver plenamente restaurado e começar a sua marcha de destruição pelo Reinado? Temendo o dia em que acontecesse, o Imperador-Rei Thormy reuniu uma equipe de especialistas de toda Arton com um objetivo: construir uma máquina de guerra capaz de enfrentá-lo. Sediados em Coridrian, a cidade do reino mágico de Wynlla conhecida pelos seus golens e construtos arcanos, eles agora correm contra o tempo para terminar o seu colosso, empreendendo diversos grupos de aventureiros em missões secretas ao redor do continente atrás das partes necessárias.

O Coridrian é provavelmente o projeto mais ambicioso da história do Reinado, gastando incontáveis recursos financeiros, naturais e místicos. Ainda assim, não está no mesmo nível do Kishin – o único especialista verdadeiro conhecido em máquinas deste porte é o próprio Arsenal, justamente o vilão que pretendem derrotar, e muitas das tecnologias e feitiços necessários tiveram que ser desenvolvidos do zero. O resultado é uma máquina que daria medo a qualquer exército conhecido, mas que está apenas parcamente equilibrada com o próprio colosso que foi construída para enfrentar.

Coridrian: F5 H0 R4 A4 PdF6 60 PVs 20 PMs

Mecha. O Coridrian segue as regras da vantagem única Mecha, tendo todos os benefícios e desvantagens de ser um construto, bem como recebendo automaticamente a desvantagem Modelo Especial.

Escala Kiodai. Como o Kishin, o Coridrian pertence à escala Kiodai, tendo algumas das suas características multiplicadas por 10 ou 100 ao enfrentar oponentes Sugoi ou Ningen.

Energia Extra 2. O Coridrian possui diversas equipes de engenheiros arcanos no seu interior, bem como sistemas de reparos mágicos que podem recuperar os seus PVs quando necessário.

PVs Extras. O Coridrian possui a vantagem PVs Extras x4, somando um total de 60 PVs (ou 600 PVs em escala Sugoi, ou 6000 PVs em escala Ningen).

Sentidos Especiais. Como o Kishin, o Coridrian é equipado com sensores mágicos diversos, recebendo os benefícios de Radar, Ver o Invisível e Visão Aguçada.

Pilotagem Dividida. Até onde se sabe, o Kishin é controlado por um único piloto, o próprio Arsenal. O Coridrian, no entanto, é uma máquina mais rústica, desenvolvida com tecnologia inferior, e que por isso necessita de quatro pilotos agindo simultaneamente para comandá-lo. Cada um fica alojado em uma cabine no interior do colosso, recebendo informações do campo de batalha a partir de telas ilusórias, se comunicando com os companheiros através de um elo telepático e comandando-o através de alavancas, manches, pedais, cristais e manivelas.

Controlar o Coridrian requer a especialização Pilotagem, como um mecha normal. Esta é uma perícia incomum em Arton, e uma parte importante da aventura *Contra Arsenal* corresponde justamente ao treinamento dos personagens que querem pilotá-lo; assim, você pode considerar que mesmo um personagem com a perícia Máquinas não a possuirá automaticamente, a menos que passe pelo treinamento. A maioria das ações básicas – ataques normais com Força ou PdF, jogadas de FD, usar vantagens ou manobras, etc. – requer apenas um teste Fácil, ou seja, acontecem automaticamente para personagens com a perícia (não é necessário rolar os dados), ou precisam de um teste de H -1 para os que não a possuírem. Os jogadores, no entanto, podem optar por realizar testes mais difíceis, se quiserem tentar coisas que normalmente fogem às regras normais do jogo – como nas regras de manobras táticas descritas anteriormente.

O próprio Coridrian também só tem direito a uma ação e um movimento por rodada, como um personagem comum. Os pilotos que não estiverem envolvidos nesta ação ou movimento, no entanto, podem utilizar a sua rodada para auxiliar os companheiros, fazendo testes Médios de Pilotagem para conceder bônus de +2 em alguma jogada específica. Testes Difíceis dobram o bônus (passa a ser +4), mas, em caso de falha, nenhum é concedido.

As posições e funções de cada piloto são as seguintes:

Piloto 1: Cabeça. Esta é a posição de comando do colosso, responsável por alocar a energia mágica para as outras funções. A Habilidade deste piloto deve ser a utilizada na jogada de Iniciativa, e é ele o responsável por utilizar a vantagem Energia Extra quando necessário. Caso não esteja envolvido em outra ação, pode realizar um teste de Pilotagem para conceder um bônus em uma jogada qualquer de outro piloto.

Piloto 2: Braço Direito. Este braço empunha uma espada gigantesca, utilizada pelo Coridrian para ataques corpo-a-corpo e para bloquear ataques adversários. O piloto será o responsável por realizar ataques com Força ou, se não for realizado um na rodada, pode realizar um teste de Pilotagem para conceder um bônus em jogadas de FD.

Piloto 3: Braço Esquerdo. Este braço é ocupado por um imenso canhão que dispara fogo, projéteis e energia mágica pura. O piloto será o responsável por realizar ataques com Poder de Fogo ou, se não for realizado um na rodada, pode realizar um teste de Pilotagem para conceder um bônus a um ataque com Força.

Piloto 4: Pernas. Este piloto controla as pernas do Coridrian e, assim, é responsável pela sua locomoção e mobilidade. É ele quem deve fazer as jogadas de FD do colosso e, se for o caso, também de esquivas, além de realizar os testes de manobras táticas que envolvam algum tipo de movimentação. Se não tiver nenhuma ação para realizar na rodada, pode fazer um teste de Pilotagem para receber um bônus em jogadas de FD ou em esquivas (escolha apenas um).

Monte seu robô!

Neste netbook você encontrará:

- Regras completas para construção, personalização e destruição de Mechas (afinal, esta é a parte mais divertida!);
- Dicas para criação de robôs gigantes, baseados nos clássicos tipos que marcaram os mangás e animes;
- Kits de Personagens inéditos para mecha: seja um transformer, líder, batedor, soldado, ou tudo isto junto.
- Dicas para mechas para Tormenta, com fichas atualizadas de Kishin e o Colosso de Coridrian.

Para utilizar este livro, é necessário o Manual 3D&T Alpha, e o Manual do Aventureiro Alpha, ambos da Jambô Editora.